

el tipo de tela que se adapta bien al mismo, hay veces que el diseño de una prenda con determinadas telas no son muy prácticas para el collage, y esto desmerece el trabajo.

Como dije anteriormente hay que tener en cuenta el tipo de tela a utilizar, las telas más prácticas para el collage son las telas que tienen cuerpo y no se deshilachan al ser cortadas. Las telas al tener cuerpo son más dúctiles para lograr determinados pliegues, al poder plegarlas se facilita el pegado de la misma, y de esa manera lograr el efecto de volumen.

El efecto de volumen se logra a través de los pliegues, si la tela lo permite, o con distintos recortes de la misma si la prenda se adecua a esto. Otras veces la tela permite la utilización del lápiz polícromo, o micro fibra, o acrílico sobre la misma y de este modo se pueden dar toques de luces y sombras para lograr el volumen deseado.

Para el recorte de las telas se tiene que ser muy prolijo y tener en cuenta la utilización de una buena tijera afilada para lograr buenos resultados.

Las telas que fueron utilizadas por algunos alumnos y resultaron muy versátiles fueron el denim, una gamuza sintética, el raso, el jersey elastizado, etc.

Estas metodologías fueron muy enriquecedoras porque como docente di varios disparadores y los alumnos tomaron algunos y crearon otros propios, muy interesantes y que yo ni imaginaba poder realizarlos de esa manera.

Se logró el intercambio que tiene que haber entre docente y alumno, un ida y vuelta, de la enseñanza – aprendizaje, que enriquece mucho a la comunidad educativa.

Particularmente durante mi experiencia docente fueron varios estos logros, y los denominé logros por el hecho de que el docente tiene la misión de impartir conocimientos pero también dejar algo abierto para que el alumno pueda descubrir cosas nuevas por sí mismo, nada más que guiado por el docente, poder encontrar con libertad sus propias posibilidades creativas.

### Taller de Reflexión Artística III

Durante el segundo cuatrimestre dicté la materia Taller de Reflexión Artística III, que es historia del arte de los siglos XVII, XVIII y XIX. Esta vez tuve alumnos de varias carreras pero en su mayoría eran alumnos de Diseño Textil y de Indumentaria.

Y se dificultó la manera de aprender sobre indumentaria analizando pinturas, esculturas o grabados. No se encontraba suficiente material visual para lograr un análisis profundo sobre la indumentaria (es un karma por ser artista plástica y ser muy visual, para entender tengo que ver las cosas bien). Lo interesante de estos siglos es que hay prendas originales de estas épocas.

Algunos libros sobre indumentaria tienen pocas fotos de los originales y muchas de estas son en blanco y negro y no se puede apreciar los detalles de las prendas. Pero por suerte conseguí un libro que me imaginé que para los diseñadores de indumentaria debe ser un clásico que es: «A History of costume in the west» de Francois Boucher que tiene muchas fotos de prendas originales y así que copie de que museo era cada prenda y después de horas de Internet logré conseguir muy buenas imágenes de prendas originales y poder mostrárselas a los alumnos y que entendieran mirando la prenda original.

Creo que no descubrí nada nuevo, pero la reacción de sorpresa y asombro de mis alumnos cuando vieron las fotos de los originales, fue una alegría inmensa para mí, y sentí que había

cumplido mi misión. El hecho de poder analizar a partir de la prenda original y poder agrandar la imagen, para ver detalles del fruncido, los lazos, los ojales, las enaguas, los bordados, etc. Es la mejor manera de comprender el estilo de las prendas, y las formas de cómo se usaban y se adaptaban al cuerpo.

La herramienta de Internet es muy importante para reforzar la enseñanza y es una nueva metodología que algunos alumnos al igual que docentes no están explotando al máximo. El hecho de poder ver museos, exposiciones que no están al alcance de nuestras manos, pero igual poder abrir sus puertas y utilizar estas imágenes como disparadores de la creación de nuestros alumnos es algo muy importante.

Recién este año empecé a utilizar Internet como herramienta para el dictado de mis clases, sobre todo para bajar imágenes de museos o exposiciones y fue algo muy enriquecedor.

Creo que los docentes somos a veces prejuiciosos con esta herramienta, sobre todo cuando se bajan textos de dudosa referencia bibliográfica, los cuales son utilizados por los alumnos que se limitan a copiar y pegar sin analizar o leer siquiera lo que ponen. Hay que aprender a utilizar la implementación de metodologías nuevas con sus pros y sus contras, y ver más los progresos que se pueden lograr con estas.

## Profesional debería ser una mala palabra.

Héctor Ricardo Ferrari

Intelectual: perteneciente o relativo al entendimiento. Consagrado preferentemente a cultivo de las ciencias y las artes.

Pero resulta que, por alguna razón (o tal vez por muchas) nuestros estudiantes, que supuestamente desean graduarse como diseñadores de algo...no sienten que ser intelectuales sea algo deseable. Y van a ser personas dedicadas a las ciencias, a las artes, o a ambas cosas, el resto de su vida.

Eso no sería lo peor. Que no sepan la palabra con que se nombra a gente como ellos, es algo que se arregla con un cartelito.

El problema es: ¿son intelectuales? Es decir: ¿poseen las disciplinas, los métodos, el marco conceptual, en fin, el habitus? No.

De paso digamos: muchos de sus docentes, tampoco se consideran intelectuales, lo cual hace suponer que no lo son. Así que el problema ya no es el nombre. El problema es la cosa nombrada. ¿Y qué nombre se le da ahora a esta rosa, sospechada de no serlo? Profesional.

Profesional es, según el mismo diccionario que usé antes, perteneciente a la profesión o magisterio de ciencias y artes. Y profesión es empleo, facultad u oficio que uno ejerce.

Es decir, tiene más que ver con la inserción en un mercado laboral, que con el viaje espiritual que implica ser una persona consagrada al cultivo de las ciencias y las artes. Porque cultivar no es lo mismo que profesar. El que profesa, toma algo ya hecho. El que cultiva, lo siembra, lo hace crecer y lo modela, es decir, lo crea.

Y en nuestras aulas, no (siempre) parecemos preparar(nos) para eso. El énfasis en lo profesional, en la optimización de costos / beneficios, podría estar produciendo graduados que no sean intelectuales, es decir, que tengan un oficio, no que cultiven un arte. Y la diferencia la notaremos cuando, dentro de una o dos generaciones, sólo podamos imitar / mejorar, no crear / innovar.

La solución, en todo caso, está en problematizar lo que damos por sentado: que un graduado es básicamente una persona de y para la cultura. Que no basta darle las técnicas y métodos de una disciplina, o una metodología de investigación a modo de receta para obtener información que luego aplicar. Que es necesario entender lo cultural y lo espiritual como dimensiones no subordinables a lo profesional. Que una cosa es trabajar como diseñador, y otra, ser diseñador.

Un esquema humanista en el sentido más «vetusto» de la palabra, uno que no priorice lo metodológico sino lo conceptual, tal vez pueda (estar a tiempo de) remediar esto. Este esquema deberá centrarse en la dimensión cognitiva de lo que se hace, y en la etapa meta-cognitiva: cognición de cómo hacemos (nos ocurre) cognición.

Al fin de cuentas, la cultura puede entenderse como un mapa, y todo mapa afirma que existe un territorio que se ajusta a él. Pero ese mapa es el resultado de una serie de decisiones de quien lo dibuja. Si sólo aprendemos a tomar las decisiones en forma más o menos refleja, todos nuestros mapas se parecerán, no importa a que territorio se refieran.

Y caeremos en el horrible recurso de decir «más allá, hay monstruos», cada vez que al alzar la vista del papel y mirar no veamos lo que el papel dice que debemos ver al alzar la vista. Lo que necesitamos aprender (¿aprehender?) son los procesos mentales, el entramado cognitivo que lleva a las decisiones. Esa es la diferencia que hace la diferencia entre un profesional (alguien que profesa) y un intelectual (alguien que cultiva). A este enfoque, deberemos agregar un matiz. La excesiva especialización termina siendo un callejón sin salida en la formación intelectual (y, de paso, en la profesional).

La convicción de que si diseño historietas (o interiores, o jardines, o indumentaria, o redes neuronales, o campañas políticas, o coreografías amorosas) estoy eximido de saber de otros diseños de otras cosas para otras gentes, de otras cosas para otras gentes, y de otras gentes, termina convirtiendo a nuestros estudiantes en algo así como maniáticos obsesivos con vocabulario. Y ni siquiera con mucho vocabulario.

El paradigma de la complejidad, actualmente pujante en las ciencias, es la otra «pata» que necesitamos para poner a andar nuestro quehacer universitario: transformar el profesional en intelectual, y el simplificador en holista.

Diseñadores de lo que sea, incapaces de crear desde esa dimensión llamada «lo intelectual», son tan fácilmente reemplazables por software, que no creo que valga la pena prepararlos. Es por todo esto que propongo que, aquí, «profesional» sea una mala palabra.

## **Aristóteles, el moderno. La deuda eterna que los guionistas tenemos hacia Aristóteles.**

Laura Ferrari

Como profesora de Guión hay un libro que elijo siempre como bibliografía obligatoria para mis alumnos. Un libro que suscita tantos prejuicios, bostezos, quejas, desganos, alaridos de furia, llantos de súplica, como ninguno. Un libro que, vencidas estas vallas, se transforma en una herramienta formidable a la hora de escribir e interpretar guiones. Un libro muy moderno que tiene unos 2.500 años.

Me refiero al Arte Poética, de Aristóteles. Para entender de qué estamos hablando, recordemos que –entre otras varias cosas– en griego «poiesis» significa «creación». Por lo tanto, este texto, llamado popularmente La Poética, trata acerca de la creación (y qué necesario se vuelve en el ambiente de los guionistas hablar de «creación», cuando vemos que casi todos los manuales del guionista se transforman en recetarios de cocina que nada tienen que envidiar a doña Petrona o, para ser más modernos, al Gato Dumas).

Un rato antes que Aristóteles, Platón ya había comparado en su obra Fedón a la medicina con la obra de un escritor. Decía más o menos esto: así como no se puede tratar un órgano sin tener en cuenta la totalidad del cuerpo y el alma, un escritor (un artista) debe tener en cuenta la armonía del conjunto y debe conocer en sus mínimos y en sus máximos detalles el alma humana. Un escritor debe organizar su material antes de sentarse a escribir.

Pero la primera vez que en Occidente se realizó y se ofreció un estudio sobre el arte y sobre la manera de componer fue con Aristóteles. El Arte Poética (como ya sabemos si hemos visto El nombre de la rosa, dirigida por Jean Jacques Annaud y basada en la novela homónima de Humberto Eco, interpretada por el buenmozo Sean Connery) no sólo ha llegado a nosotros incompleta sino que ha sido objeto de todo tipo de endiosamientos y repudios conforme los usos y costumbres de cada época. En muchos momentos de la historia, los dichos de Aristóteles fueron considerados normativos, hacia el Siglo XIX se puso en duda su vigencia ya que el arte de escribir había sufrido cambios sustanciales, formas nuevas como el periodismo, cambios sociales importantes y nuestro autor parecía antiguo y pasado de moda ante tanto hervidero social. Los críticos le dieron la espalda (lo que tantas veces resulta bueno). Y en los últimos años del siglo XX los autodenominados «neo críticos» sintieron la necesidad de adaptar la Poética a los tiempos modernos: son los neo-aristotélicos.

Pero revisemos, nosotros los que enseñamos a escribir guiones, algunos conceptos establecidos y definidos por Aristóteles.

- **Idea:** El tema del cual un autor quiere hablar. El mismo significado le damos hoy a 2.500 años. En las clases de guión pongo especial énfasis en una pregunta que, por lo reiterada, se vuelve como un tatuaje para los alumnos: qué querés contar, de qué querés hablar.
- **Acción:** Cada cosa que hace un personaje, física, mental o emocionalmente. Es lo que impulsa la trama, la que nos define a los personajes, la que nos deja ver de qué estamos hablando. Por ejemplo, en una sit-com, el caso: la niñera. Un espectador que encienda por primera vez el televisor y ve un entierro, la particular madre de la niñera vestida de manera llamativa y colorinche, metiendo disimuladamente al principio y no tanto luego el mano en su bolsillo y comiendo bocados de un sandwich: esta acción no sólo nos habla de cómo es el personaje sino que lo pinta en su totalidad: desde su sistema de valores, hasta sus hábitos. En mis clases de guión insisto hasta el hartazgo en que encuentren la mejor acción que permita, metonímicamente hablando (esto es, que mostrando una parte pueda ver el todo), caracterizar al personaje de la manera más completa posible.
- **Carácter:** Nuestro autor lo define como todo lo mental, físico y espiritual que hace un personaje y que permite individualizarlo como alguien único, percibirlo en su